

ACANTHUS

Lucia Garcia Schmidt - Francisca Michelini - Joaquina Salgado - Agustina
Oficialdegui – María Gabriela de la Cruz
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Bellas Artes

Resumen

Este trabajo es el resultado de un proceso que las estudiantes han tenido a lo largo de la cursada en la materia de estética en la Facultad de bellas Artes UNLP. A través de la bibliografía extensa, ellas han seleccionado a los autores más pertinentes para poder analizar un trabajo visual de otra materia. Así, han podido analizar y disrumpir teóricamente lo visual utilizando conceptos claves en la propia disciplina y con un compromiso hacia el espectador y su contexto social. A la vez, aportando y entrecruzando con conceptos aportados por ellas. Es así que el trabajo presenta conceptos como puente ontológico, juego, fiesta, símbolo, nuevos espectadores y ojos críticos como algunos puntos de partida para plantear la experiencia artística inmersa en un proceso reflexivo sobre su propia producción.

Palabras claves

Puente ontológico – Mapping – Nuevo espectador

Introducción

El mundo Griego se convirtió en la base fundante de muchas de las concepciones que tenemos del mundo en la actualidad. Pero al estar tan incorporados en el día a día, pasan desapercibidos y no tenemos en cuenta su procedencia. Por ello es que “Acanthus” nos propone mediante una trivía ver cuán influyente son las creaciones y nociones del universo y del hombre.

Esta obra es un mapping¹ interactivo que posee una interfaz gráfica y una física con las que el usuario deberá responder una serie de preguntas sobre el mundo griego basado en tres categorías: astronomía, filosofía y matemáticas. Para responder el usuario contará con tres vasijas que representan las posibles respuestas a la pregunta planteada. La forma de interacción se da tapando con su mano la luz que sale de esta interfaz física.

Para la realización del análisis elegimos como texto de referencia “La actualidad de lo bello” de Georg Gadamer y “Recepción estética/ Públicos Plurales” de Oliveras.

Acanthus

El antiguo Mundo Griego se convirtió en la base fundante de muchas de las concepciones que tenemos del mundo en la actualidad. Pero al estar tan incorporados en el día a día, pasan desapercibidos y no tenemos en cuenta su procedencia. Por ello

¹ Un mapping podemos definirlo como una proyección sobre un soporte no convencional, la imagen se relaciona morfológicamente con el soporte, difuminando las barreras entre esta y cuerpo proyectado.

es que “Acanthus” nos propone mediante una trivia ver cuán influyente son las creaciones y nociones del universo y del hombre.

Como ya se adelantó, en esta obra interactiva² el usuario deberá responder una serie de preguntas elegidas mediante tres vasijas físicas que representan las posibles respuestas y que son parte de la interfaz del trabajo.

Cuando el espectador/usuario responde la pregunta, la proyección se verá afectada según su intervención. Si se contesta bien la pregunta, la hoja cambia (en primera instancia) de estado para representar la disciplina según la respuesta del usuario. Dicha proyección solo se completará al responder tres preguntas de forma correcta. En caso de ser errónea, la animación retrocederá, impidiendo que se termine de formar la representación.

Análisis

Entre el pasado y el presente

Gadamer propone trazar un puente ontológico que sirva como conexión entre la tradición artística que se hace presente en la obra y el arte moderno. La relación intérprete-obra genera transformaciones de ambos lados y esto lleva a la circulación de la filosofía y el arte.

En el caso de Acanthus podemos ver claramente esta relación en dos ejes:

- El discurso de la obra: intenta hacer al usuario reflexionar sobre los conocimientos que los griegos aportaron a la sociedad, demostrando que el pasado y el presente poseen rasgos que los unen y que los diferencian.
- La realización de un mapping sobre la copia de una escultura muy antigua: la proyección de una obra sobre dicha escultura demuestra la re significación que se puede producir de las obras y/o pensamientos de los tiempos pasados.

Gadamer plantea tres conceptos juego, símbolo y fiesta para responder a la pregunta de cuál es la base antropológica de nuestra experiencia del arte. Tomando lo antropológico como algo propio del hombre.

Juego

El juego, es una función elemental y una tendencia natural del ser y no se puede pensar a una cultura sin el elemento lúdico. El juego implica un automovimiento, que se realiza de manera repetitiva, sin ninguna finalidad, es un vaivén, un ir y venir. El juego humano, la particularidad se encuentra en la inclusión de la razón, carácter distintivo del ser humano. Esta permite establecer ciertas reglas del juego, que solo tienen validez al interior del espacio lúdico, fuera de él carecen de sentido. Lo que ocurre en el juego no puede validarse mediante parámetros externos, y es por ello que se crea un espacio-tiempo diferente al de la vida cotidiano.

Por otra parte, es un acto comunicativo, incluso quien mira el juego participa, y en tanto participante es parte de él. En el arte el espectador es más que un mero observador, porque se apunta a su inclusión, ya que este tiene la tarea de rellenar el espacio vacío que deja toda obra para lograr múltiples sentidos. De esta manera la obra es abierta (porque invita a la multiplicidad de interpretaciones), dinámica (porque

² La interactividad se basa en la relación hombre-máquina. Esta relación genera un círculo de retroalimentación en el que ambos entes se transforman en pos de generar una comunicación. La cual es posible mediante la interfaz, la cual representa el punto de contacto entre el usuario y la obra. La interfaz puede encontrarse de manera física y/o gráfica.

es un proceso de construcción y reconstrucción) y continúa (porque está en constante transformación).

En el caso de la obra analizada, el espectador juega con la instalación tras probablemente haber sido un espectador contemplativo de la situación y de esta manera aprender y aceptar las reglas que se le proponen. Implica un "jugar con" debido a que es necesario el rol del usuario para completar y darle sentido a la obra. Gráficamente se trata de capturar la atención del espectador para que este se sienta atraído a interactuar mediante el resplandor del estado inactivo de la misma. Por último el espectador no ve en la obra una finalidad, sino que interactúa con ella porque le genera placer.

Símbolo

Lo simbólico en el arte alude al fragmento que busca complementarse. La obra como lo particular que representa a un fragmento del ser y que promete complementar en un todo integro al que se corresponda con él.

El encuentro con la obra también construye al propio ser, experimentando su historicidad y finitud, puesto que reconocer la situación, el horizonte, es reconocer los límites de cada momento.

De esta manera en Acanthus interactivo se puede ver que la construcción de sentidos realizada por el espectador transforma y fortalece a su ser, resignificando simultáneamente a la obra. Luego de la interacción con la obra, el usuario crea conciencia de la cantidad de cosas que sabía o no del mundo griego y de cómo influyeron en las nociones de la actualidad en la que vivimos. Y por último, la resignificación de la obra se da en la interpretación de cada sujeto, por lo que da lugar a múltiples sentidos.

Fiesta

El carácter festivo de las obras de arte está asociado al rechazo del aislamiento, es comunidad, y se celebra el congregarnos por algo. Este evento por el cual nos reunimos puede retornar, es decir, poseer un ciclo o tener lugar una sola vez.

Por otro lado podemos hablar de dos experiencias fundamentales de tiempo:

- Tiempo vacío: se puede presentar como aburrimiento, o como la falta de tiempo. Este se encuentra sujeto al reloj.

- Tiempo lleno o tiempo propio: igual que un organismo vivo, las obras de arte poseen una estructura temporal propia que se nos impone y hace que nos demoremos en ella, esto debela la base antropológica de nuestra experiencia en el arte. En este tiempo se paraliza el carácter calculador y no se logra distinguir momentos específicos. El enigma que el arte nos presenta, es justamente la simultaneidad entre el presente y el pasado en una experiencia hermenéutica.

Acanthus es una obra que se encuentra en el marco de "Museos a la luz de la luna"³, podemos ver como mediante este evento se llama a la congregación de muchas personas, rechazando al aislamiento y produciendo comunicación no solo entre el usuario y la obra, sino entre todos los presentes. Dicho evento, posee como característica el retorno anual de su celebración, pero que retorne no quiere decir que siempre sea igual, tanto las obras como los espectadores cambian, ahí es cuando el

³ *Museos a la Luz de la Luna

Organizado por la Red de Museos de la Universidad Nacional de La Plata, el sábado 28 de noviembre, de 19 a 24 horas, se realizó en la ciudad una nueva edición de la tradicional propuesta "Noche de los Museos".

En esta oportunidad se pudo visitar en forma gratuita todos los Museos y Espacios de la UNLP.

pasado y el presente se encuentran y mediante la hermenéutica generan distintas re significaciones.

Dentro de las experiencias fundamentales de tiempo, esta obra se destaca por su tiempo lleno o tiempo propio, ya que posee una estructura temporal propia (velocidad de preguntas y reacciones) que se nos impone, pero al mismo tiempo propone descifrar un enigma (entender que se quiere transmitir y saber las respuestas) que nos invita a demorarnos en el tiempo, perdiendo el tiempo del reloj, su referencia o capacidad calculadora.

Nuevo espectador

Siguiendo a Olivera podríamos decir que el nuevo espectador participativo se le exige dos cosas, por un lado la conciencia de saber que a lo que se enfrenta es arte y por otras competencias particulares que le permitan la interpretación de objetos simples o vánales como arte. En nuestra obra, esto se ve reflejado ya que dicho usuario debe ser consciente de que es una reinterpretación de una obra a través de un mapping interactivo y un mínimo conocimiento sobre la influencia griega en occidente.

Por otro lado al ser expuesta en el marco de la muestra "Museos a la luz de la luna", se podría considerar al público concurrente heterogéneo, caracterizado por la sed de cultura y belleza, que quiere escapar de la rutina de la contemporaneidad, caracterizada por ser veloz, incierta y vertiginosa. Además de buscar la fácil obtención del placer estético.

Según explica Oliveras acerca del público consideramos al de esta obra como un receptor productivo que se convierte en co-autor porque la completa y entra en un juego de "construir" que presupone un "conocer".

Aunque simultáneamente en este evento podemos identificar la aparición de distintos tipos de ojos que según Guido Ballo⁴ serían:

- Ojo común: se rige por el gusto tradicional
- Ojo snob: sigue las tendencias de moda, pretende saber y hablar como experto, ya que anhela pertenecer a la elite.
- Ojo absolutista: sabe sobre arte pero mira en una sola dirección, suele ser el ojo de los artistas.
- Ojo crítico: es un espectador ideal, desprejuiciado, suficientemente informado y que está habituado a visitar museos, galerías de arte y talleres de artistas.

Conclusión

Como conclusión podríamos arribar al hecho de que la hermenéutica presentada por Gadamer, como una relación transformadora y creadora entre público-obra, no sería posible si no hubiera existido la transición del público, de contemplativo a participativo consciente y conocedor, planteada por Oliveras. Ya que las obras de arte modernas poseen como característica principal la necesaria interpretación y por consiguiente generación de sentidos por parte del espectador para lograr completarse. En esta obra es clara la necesaria participación de los usuarios ya que sin ellos la obra queda en stand by.

Además luego del desarrollo de este ensayo, podríamos dejar como reflexión que gracias a los conocimientos brindados por la materia Estética, pudimos analizar a

⁴ En el capítulo de Elena Oliveras hace referencia a la teoría desarrollada por Guido Ballo en donde desarrolla que la apreciación estética requiere de un ojo crítico, en la cual el autor describe distintas reacciones frente a la obra de arte basadas generalmente en lo estilístico y formal. Ballo, G. (1966). Occhio Critico. Il nuovo sistema per vedere l'arte. Milán: Longanesi.

nuestra obra *Acanthus*, con un enfoque diferente del momento de su producción en el marco de la cátedra de lenguaje multimedial III.

Bibliografía

Gadamer, HG. (2009). *La actualidad de lo bello*. Argentina: Paidós.

Oliveras, E. (2011). "Recepción estética / públicos plurales", en: *Una Teoría del arte desde América Latina*. José Jiménez (ed.). España: Turner.